

# Animation with Macromedia Flash MX

Oleh : Ria Hantoro

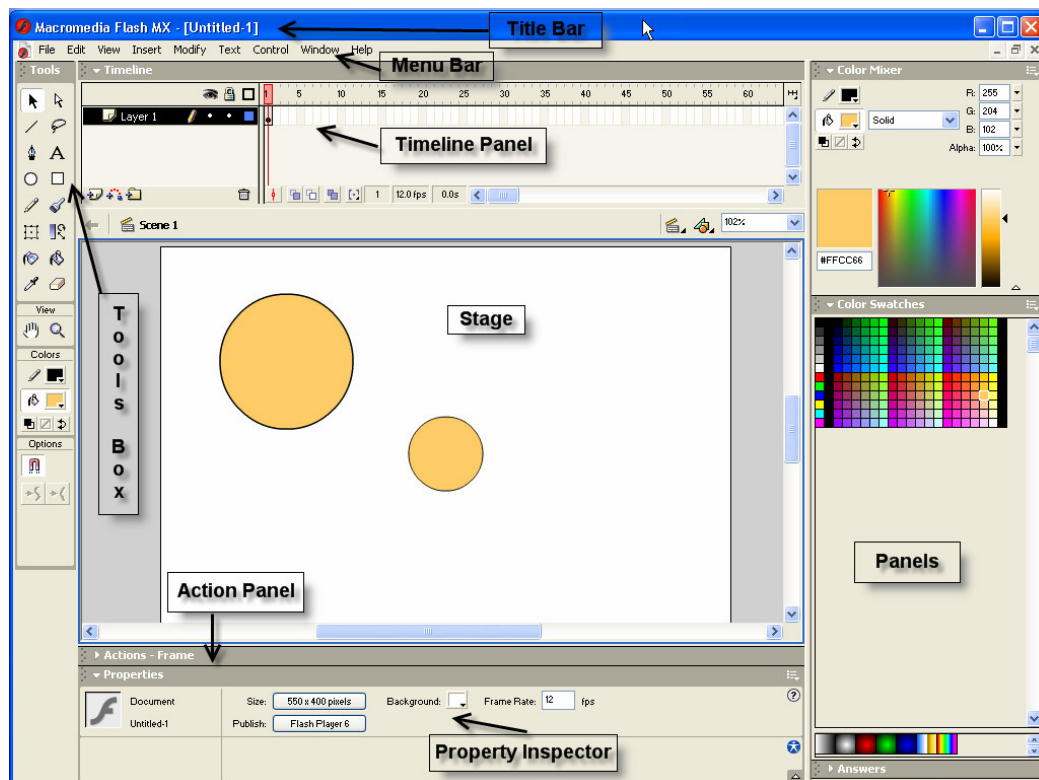
rhantoro.net

## Module I. Pengenalan Macromedia Flash MX

### A. Pendahuluan

Macromedia Flash MX adalah standar profesional tool untuk memproduksi design visual berbentuk animasi. Dimana anda dapat membuat animasi logo, kontrol navigasi situs Web, form panjang berbentuk animasi, Flash seluruh situs Web, atau aplikasi Web, Anda akan menemukan kekuatan dan fleksibilitas Flash ideal untuk kreativitas Anda sendiri.

### B. Mengenal Area Kerja Macromedia Flash MX



#### Title Bar

Adalah sebuah baris informasi yang terletak disudut kiri paling atas aplikasi yang menerangkan judul movie yang sedang dikerjakan.

#### Menu Bar











Adalah kumpulan menu yang terdiri atas daftar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu File terdiri atas perintah New, Open, Save, Import, Export dan lain-lain.

**Tools Box**

Adalah kumpulan tool-tool yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, memberi warna objek, memodifikasi objek, dan mengatur besar-kecil tampilan Stage.



Gambar tool	Nama tool	Fungsi	Shortcut
	Selection Tool	Memilih dan memindahkan objek	V
	Subselection Tool	Mengubah bentuk objek dengan edit points	A
	Free Transform Tool	Mengubah atau memutar bentuk objek sesuai keinginan	Q

	Gradient Transform Tool	Mengubah warna gradasi	F
	Line Tool	Membuat garis	II
	Lasso Tool	Menyeleksi bagian objek yang akan diedit	L
	Pen Tool	Membuat bentuk objek secara bebas berupa dengan titik-titik sebagai penghubung	P
	Text Tool	Membuat teks (kata atau kalimat)	T
	Oval Tool	Membuat objek elips atau lingkaran	O
	Rectangle Tool	Membuat objek berbentuk segi empat atau segi banyak	R
	Pencil Tool	Menggambar objek secara bebas	Y
	Brush Tool	Menggambar objek secara bebas dengan ukuran ketebalan dan bentuk yang sudah disediakan	B
	Ink Bottle Tool	Memberi warna garis tepi (outline)	S

	Ink Bottle Tool	Memberi warna garis tepi (outline)	S
	Paint Bucket Tool	Memberi warna pada objek secara bebas	K
	Eyedropper Tool	Mengambil contoh warna	I
	Eraser Tool	Menghapus objek	E
	Hand Tool	Menggeser stage	H
	Zoom Tool	Memperbesar atau memperkecil objek	M atau Z
	Stroke Color	Memberi warna pada garis tepi	-
	Fill Color	Memberi warna pada objek	-

### **Panel Timeline**

Adalah sebuah jendela panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah movie. Pengaturan tersebut meliputi menentukan masa tayang objek, pengaturan layer dan lain-lain.

### **Stage**

Adalah sebuah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi frame-frame secara individu dalam sebuah movie.

### **Panel Property Inspector**

Adalah sebuah jendela panel yang sering digunakan untuk mengubah atribut-atribut objek. Tampilan panel property inspector secara otomatis dapat berganti-ganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut property dari objek terpilih.

## Panel Actions

Adalah sebuah jendela panel yang menyediakan kebutuhan untuk membuat interaktivitas dalam sebuah movie dengan menuliskan beberapa baris script dengan menggunakan bahasa pemrograman Action Script.

## C. Terminologi – Terminologi dalam Flash MX

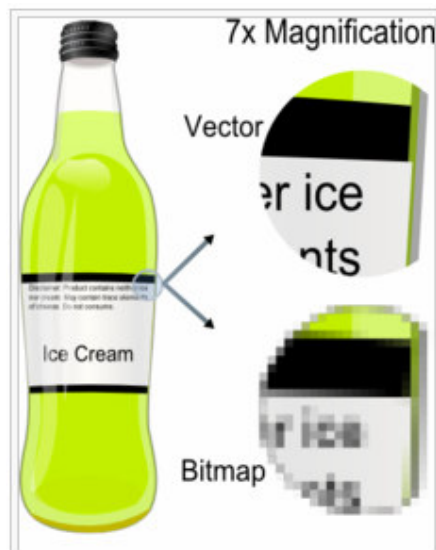
### Artwork

Ada bermacam cara untuk membuat Artwork dalam aplikasi Flash MX. Selain itu, anda dapat mengimpor artwork dari aplikasi – aplikasi lain. Artwork dapat berupa objek vector, image, bitmap, objek teks, objek video, file suara dan objek-objek lainnya yang didukung oleh aplikasi Flash MX. Atribut-atribut Artwork tersebut dapat dimodifikasi dengan tool-tool yang tersedia dalam aplikasi Flash MX.

Artwork-artwork yang berupa objek grafik dalam bentuk format vector atau bitmap memiliki perbedaan yang sangat mendasar. Perbedaan tersebut perlu dipahami terlebih dahulu agar dapat bekerja lebih efisien dalam membuat projek-projek animasi. Dalam penggunaannya flash dapat membuat animasi dari kedua format objek tersebut.

**Objek Vektor** adalah sebuah gambar yang terbentuk dari garis dan kurva termasuk warna dan letak posisi.

**Objek Bitmap** adalah sebuah image yang terbentuk dari titik-titik yang diwarnai yang tersusun dalam sebuah grid yang dinamakan pixel.



Objek Vektor dapat diedit dengan memodifikasi property-property garis dan kurva bentuk objek tersebut dengan cara memindahkan, mengubah, mengatur bentuk dan ukuran sebuah objek vector tanpa mengubah kualitas tampilan.

Objek vector mempunyai resolusi bebas, berarti objek tersebut dapat ditampilkan dalam berbagai macam resolusi tanpa kehilangan kualitas.

Gambar vektor umumnya memiliki ukuran yang lebih kecil bila dibandingkan dengan [gambar bitmap](#). Beberapa format gambar vektor di antaranya: [SVG](#), [EPS](#), dan [CDR](#) .

Objek bitmap dapat diedit dengan memodifikasi pixel, bukannya garis atau kurva dan mempunyai resolusi bergantung pada besarnya ukuran. Mengedit atau menampilkan sebuah objek bitmap pada sebuah alat output yang memiliki resolusi lebih rendah daripada image itu sendiri dan mengubah ukuran dapat mengubah kualitas tampilan dan membuat tepi-tepi image bergerigi.

Kerapatan titik-titik tersebut dinamakan [resolusi](#), yang menunjukkan seberapa tajam gambar ini ditampilkan, ditunjukkan dengan jumlah baris dan kolom, contohnya 1024x768.

Untuk menampilkan citra *bitmap* pada [monitor](#) atau mencetaknya pada [printer](#), komputer menterjemahkan *bitmap* ini menjadi [pixel](#) (pada layar) atau [titik tinta](#) (pada printer).

Beberapa format file bitmap yang populer adalah BMP, [PCX](#) dan [TIFF](#).

### **Symbol**

Adalah sebuah elemen seperti objek grafik, objek tombol, klip video, file suara atau font yang digunakan berulang kali dalam sebuah dokumen Flash MX. Symbol yang dibuat akan diletakkan dalam file library. Flash MX meletakkan symbol ke dalam file hanya sekali sehingga dapat mengurangi ukuran file. Penggunaan animasi symbol sangat dianjurkan untuk pembuatan setiap elemen yang tampil berulang kali dalam sebuah dokumen.

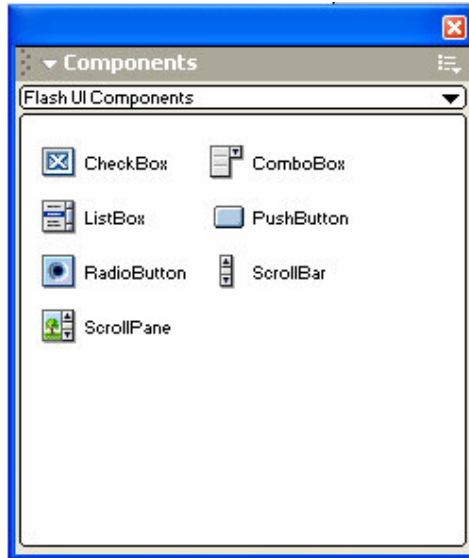
### **Instance**

Adalah sebuah kembaran symbol diletakkan pada stage. Property-property dari sebuah instance dapat dimodifikasi tanpa mempengaruhi symbol utama. Sedangkan apabila sebuah symbol utama diedit, maka dapat mengubah seluruh instance yang telah ada.

### **Komponen**

Adalah klip-klip movie pendek dengan parameter-parameter yang telah didefinisikan untuk membantu dalam pembuatan dan mengembangkan movie dan aplikasi Flash yang kaya dan

interaktif. Komponen dapat digunakan untuk berbagai fungsi, termasuk pembuatan elemen-elemen antar muka, interaksi antara client dan server, serta objek-objek audio video. Penggunaan fasilitas komponen mempercepat pengembangan isi Flash dan aplikasi web dengan tersedianya elemen-elemen yang dapat digunakan berulang-ulang sebagai objek antar muka seperti *List Box*, *Radio Button*, *Scroll Bar* dan lain-lain dengan hanya melakukan *drag and drop* saja.



Setiap komponen yang ada dalam Flash MX memiliki set method-method Action Script sendiri secara unik agar dapat digunakan untuk mensest dan mengubah parameter-parameter yang telah ada atau ditambahkan opsi-opsi tambahan pada saat dijalankan. Masing-masing komponen juga dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan secara penuh.

### **Asset**

Adalah berbagai macam elemen yang dapat digunakan untuk membuat sebuah movie. Yang termasuk kategori sebuah asset adalah semua objek yang ada pada Stage dan Symbol, instance, klip suara dan file-file yang dapat diimpor lainnya. Sebagian besar asset Flash MX adalah objek-objek yang ada pada stage atau objek-objek symbol yang diletakkan dalam dokumen Library.